

**La dimensión cognitiva a través de la lúdica en los niños del grado Jardín en la institución
Burbujas de Alegría.**

Claudia Alejandra Mora Garzón

Odontóloga General

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica.

Director:

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en Educación.

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,

Fundación Universitaria Los Libertadores

Bogotá D.C, 06 de julio de 2020.

RESUMEN

En el presente trabajo podemos encontrar el diseño, aplicación y análisis de la estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas la cual permita promover la resolución de problemas en los procesos de adición y sustracción a través del proyecto la tienda matemática en los estudiantes del grado jardín de la institución educativa, Jardín Infantil Burbujas de Alegría de la ciudad de Bogotá.

Se tiene como referente teórico la lúdica, didáctica basada en la tienda matemática la cual se encuentra dentro la institución educativa al cual pueden asistir los estudiantes y la maestra a cargo implementara guías que permitan que los niños además de jugar pueden desarrollar habilidades de cálculo mental, inicialmente se realizara con los 17 estudiantes del grado Jardín B, para mirar la efectividad de la estrategia lúdica.

Podemos concluir que este proyecto permite que el niño tenga una libre autonomía y libertad de expresión al momento de comprar los productos del menú dados por la maestra y escoger lo que ellos desean, también al momento de resolver problemas sencillos a partir de los productos escogidos, los estudiantes logran desarrollar habilidades cognitivas, facilitando el proceso de adición y sustracción a través del juego, permitiendo que los estudiantes se diviertan.

Palabras clave: Lúdica, Didáctica, adición y sustracción.

ABSTRACT

In the present work we can find the design, application and analysis of the didactic strategy in the teaching of mathematics which allows to promote the resolution of problems in the processes of addition and subtraction through the project the mathematical store in the students of the garden degree from the educational institution, Jardín Infantil Burbujas de Alegría in the city of Bogotá.

It has as a theoretical reference the playful, didactic based on the mathematical store which is located within the educational institution which the students can attend and the teacher in charge will implement guides that allow children, in addition to playing, to develop mental calculation skills, Initially it will be carried out with the 17 students of the Garden B grade, to look at the effectiveness of the recreational strategy.

We can conclude that this project allows the child to have free autonomy and freedom of expression when buying the menu items given by the teacher and choosing what they want, also when solving simple problems based on the chosen products, students manage to develop cognitive skills, facilitating the addition and subtraction process through play, allowing students to have fun.

Key words: playful, didactic, addition, subtraction.

Contenido

1. Planteamiento del problema.	5
1.1 Formulación del problema.....	5
2. Objetivo general.....	5
3. Justificación.....	6
4. Marco referencial.....	6
4.1 Antecedentes investigativos.	6
4.2 Marco teórico.....	7
5. Diseño de investigación.	9
5.1 Línea de investigación institucional.	9
5.2 Población y muestra.....	11
5.3 Instrumentos de investigación.....	11
REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO 1.....	12
REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO 2.....	13
REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO 3.....	14
REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO 4.....	15
6. Estrategia de intervención disciplinar.....	16
6.1 RUTA DE ESTRATEGIAS DE INTERVENCION DISCIPLINAR.....	16
6.2 Plan de acción.	18
7. CONCLUSIONES.....	22
Referencias.....	23

1. Planteamiento del problema.

La práctica docente en preescolar ha cambiado ya que se basa en darle al niño las herramientas necesarias para su aprendizaje, a través de lúdicas y prácticas, generando en los niños una percepción fina alrededor del entorno en el cual se encuentran, permitiendo así que desarrollen habilidades y destrezas.

En el Jardín Infantil Burbujas de Alegría, se ha trabajado en los grados de pre jardín, jardín y transición en el área de la dimensión cognitiva, donde se enseña a través de la tienda matemática, en ella se trabaja el proceso de conteo y diferenciación de cantidades, pero no se trabaja los procesos de adición y sustracción.

Basándonos en las teorías de Piaget y sus aportes al desarrollo cognitivo, el habla que en los niños se deben desarrollar las habilidades sensorio motoras, pre operacionales, operacional formal y operacional concreta, las cuales se van desarrollando por etapas cronológicamente y las cuales son muy importantes en los niños ya que permite que ellos exploren y desarrollen su proceso de aprendizaje. (Vergara, 2017)

1.1 Formulación del problema.

Con este plan de intervención se quiere generar estrategias a través de la lúdica en los niños del grado Jardín en donde se implementen problemas de adición y sustracción, basándonos en el proceso de la compra de los diferentes productos y creando en los niños un aprendizaje significativo y un ambiente escolar practico. Por esto surge la pregunta ¿Qué estrategias favorecen el aprendizaje de la adición y sustracción en los niños del grado Jardín del Jardín Infantil Burbujas de Alegría?

2. Objetivo general.

Implementar la estrategia lúdica denominada “tienda matemática” para el desarrollo de operaciones concretas como la adición y sustracción en niños del grado Jardín.

3. Justificación.

Este trabajo se quiere aplicar con el fin de crear estrategias a través de guías, las cuales la maestra del área pueda utilizar como material didáctico, en donde se logre integrar los diferentes conceptos, ya que los niños están en una edad cronológica en donde todo lo que se les enseña es significativo para su vida.

Es importante poder aplicar y crear diferentes estrategias porque hacen de las matemáticas un área más didáctica, generando en el niño el amor por las matemáticas, ya que la tienda es un espacio donde los niños no solo pueden jugar si no también aprender a través de los productos que se tienen y sus diferentes secciones como lo es la heladería, el restaurante y el supermercado, en donde se trabajan los idiomas español e inglés, fortaleciendo así la segunda lengua y preparándolos para los colegios con certificación bilingüe.

También se quiere lograr que los niños del grado jardín puedan aplicar sus conocimientos y comprendan la importancia que tiene ir a comprar en las diferentes secciones de la tienda y a valorar el cuanto se debe gastar y que todo producto se debe pagar.

Con este proyecto también se pretende no solo aplicar los conocimientos con los niños del grado jardín, sino también a un futuro poder aplicarlo con los grados pre jardín y transición.

4. Marco referencial.

4.1 Antecedentes investigativos.

Algunos de los antecedentes encontrados para este trabajo es el de Diseño y aplicación de una estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer, por medio del juego de roles, la comprensión de la adición y sustracción en niños y niñas de transición del Liceo Infantil Arte y Ciencia., el cual es un proyecto basado en una mini tienda matemática, es aplicada en los niños de grado transición a través de pequeñas operaciones matemáticas. (Becerra Rodríguez, Porras Aguirre, & Muñoz López, 2016)

La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos elementales en el área de matemáticas de los niveles de educación básica de la Institución Educativa La Venezuela, sede San Bartolomé del Distrito de Buenaventura, tiene como propósito dar a conocer las diferentes estrategias que se pueden utilizar en la enseñanza de las matemáticas en los niños de esta institución. (Amú Lemus, Carabalí Arboleda, & Herrera de Alegría, 2013)

También encontramos las actividades lúdicas como estrategias metodológicas para un aprendizaje significativo, en donde se pretende enseñar las matemáticas con las operaciones básicas, pero a través del juego. (Peláez Ospina, Pérez Agudelo, & Taborda Cardona, 2016).

A nivel internacional se encontraron los siguientes antecedentes, el estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y globalizada en infantil, la cual tiene como propósito la enseñanza de las matemáticas a través de juegos operacionales y fichas para lograr un aprendizaje en los niños siendo este científico y globalizado. (Fernández Oliveras, Molina Correa, & Oliveras, 2016)

4.2 Marco teórico.

En este apartado de marco teórico, se expondrán las generalidades más relevantes con respecto a las secuencias didácticas para el aprendizaje de las matemáticas y en especial, la resolución de problemas aditivos; se requiere la aproximación conceptual de términos como lo es la pedagogía, didáctica, dimensión cognitiva, la metacognición y la pedagogía de la lúdica. De esta manera podemos guiar el trabajo de investigación partiendo de los cimientos teóricos y conceptuales, permitiendo así identificar el diseño de investigación y la implementación del diseño metodológico.

Definimos la pedagogía como una ciencia que estudia la metodología y las técnicas de aprendizaje y enseñanza en la educación infantil, permitiendo la innovación en el proceso investigativo, educativo y cultural. Hay distintos autores que se refieren a la pedagogía como la ciencia del saber, en donde se trabajan las diferentes pautas como lo son los valores, la ideología, las habilidades y destrezas de cada individuo. Según Piaget la pedagogía se basa en la enseñanza

de aprendizaje siendo este significativo para el mismo y teniendo en cuenta los procesos de desarrollo de cada uno como lo es sensorio motor, preoperatorio y operaciones concretas, haciendo énfasis en que cada niño tiene una forma diferente de aprender. (Universia, 2019)

La didáctica se basa en las estrategias planteadas en la enseñanza y aprendizaje de cada estudiante, estas se realizan de forma didáctica y práctica, motivando al niño a investigar el sentido del conocimiento. Como maestros debemos tener en cuenta que la motivación en nuestros estudiantes es fundamental para generar conocimientos e ideas y el gusto por las matemáticas desde pequeños. La tienda escolar es una de las estrategias de aprendizaje que se plantean para este proyecto, en la cual se tendrá en cuenta el desarrollo de pensamiento numérico, la didáctica de las matemáticas y la secuencia de las mismas a través de la adición y sustracción por medio del juego, permitiendo que el niño adquiera autonomía al momento de escoger los productos y así obtener un aprendizaje significativo.

La dimensión cognitiva en preescolar se relaciona con la metacognición en el proceso de aprendizaje y resolución de problemas, a partir de esto la metacognición se basa en tres elementos los cuales son: el conocimiento metacognitivo, la monitorización cognitiva y la regulación de estrategias resolutivas. Esto solo como maestros lo podemos lograr planteando estrategias y didácticas motivacionales y prácticas en nuestros estudiantes.

El conocimiento metacognitivo se basa fundamentalmente en los procesos de aprendizaje a través de la experiencia, en donde se le permite al individuo desarrollar la memoria, la atención y el pensamiento dándole estrategias para resolver problemas en su vida cotidiana a través de las matemáticas.

Algunos estudios relacionan un poco las funciones ejecutivas de la metacognición con el aprendizaje de las matemáticas mediante la planificación y ejecución de actividades en los niños, en donde llegan a la conclusión de que es importante la planificación, el análisis y el desarrollo de actividades que ejecuten la memoria en los niños en cuanto a la resolución de problemas matemáticos. (Cabanés Flores & Colunga Santos, 2017)

También debemos tener en cuenta la pedagogía de la lúdica en los niños de preescolar, ya que esta genera que los niños tengan un interés mayor en las matemáticas, buscando nuevas estrategias que permitan a los estudiantes disfrutar las actividades lúdicas no solamente mediante el juego, si no relacionando con la vida diaria, como lo es el ir a comprar en la tienda, permitiendo al estudiante ejercitar su memoria, aplicar sus conocimientos previos de operaciones matemáticas.

Las estrategias lúdicas se pueden definir como actividades metodológicas diseñadas para que los niños a través del juego obtengan un aprendizaje, permitiendo la inclusión de diversos temas, en este proyecto se quiere trabajar la estrategia lúdica por medio de la tienda matemática, la cual busca fortalecer el proceso de aprendizaje de la adición y sustracción en los niños del grado jardín b. (Farias & Rojas Velásquez, 2010)

El aprendizaje de la adición y sustracción se logra a través de ejercicios de pensamiento lógico, los cuales se dan por medio del conteo con elementos como lo es el ábaco, también por medio de seriaciones, a través de problemas sencillos y la resolución de los mismos por medio del juego, permitiendo que los niños desarrollen habilidades de memoria, atención y percepción, obteniendo así un aprendizaje significativo. (Osorio Gómez, 2017)

5. Diseño de investigación.

5.1 Línea de investigación institucional.

Este proyecto se relaciona con la línea de investigación propuesta por la universidad los libertadores es la de evaluación, Aprendizaje y Docencia, la cual se basa en los procesos de aprendizaje, la evaluación de cada uno de ellos y la calidad de la misma, permitiendo que la educación sea formativa e integral, logrando así una educación la cual tenga como principios la investigación y la utilización de herramientas tecnológicas para el desarrollo de la misma.

La línea de investigación del proyecto es de tipo cualitativo con un enfoque descriptivo, debido a que se quiere analizar y comprender las estrategias más adecuadas para la enseñanza de la adición y sustracción en los niños del grado jardín y los beneficios de las mismas, teniendo en

cuenta la didáctica del juego en cada tema que comprende los contenidos del grado y que tan fácil los niños pueden adquirir y poner en práctica estos conocimientos en la vida cotidiana.

Este tipo de investigación permite la acción participativa, en donde se puede trabajar las diferentes didácticas con los niños para así poder construir conocimiento en los niños del grado jardín, valorando las fortalezas, debilidades y oportunidades de cada didáctica y estrategias planteadas para el proyecto.

Para realizar esta investigación se tendrán en cuenta los contenidos temáticos que tiene planteados el jardín en la dimensión cognitiva, partiendo de ello se realizarán actividades que nos permitan evaluar si la enseñanza de adición y sustracción es adecuada o no y como se pueden obtener nuevas estrategias, las cuales permitan al niño investigar e innovar en el conocimiento y facilite al maestro la enseñanza de la misma a través de la didáctica y la lúdica.

La didáctica y la lúdica son fundamentales en el proceso de aprendizaje significativo de las matemáticas a través de las tics, la práctica diaria de resolución de pequeñas sumas y restas hace que nuestros niños tengan mejores procesos cognitivos.

El enfoque de la investigación es descriptivo por qué se quiere analizar y describir los tipos de estrategias que favorecen la enseñanza de la adición y sustracción en los niños del grado jardín a partir de la tienda matemática, en donde los niños van a comprar los diferentes productos y cancelan con dinero didáctico, estimulando la memoria tanto en el proceso de suma como de resta, repasando los diferentes conceptos como lo es las unidades y decenas, recordar los números quien va antes y después secuencialmente.

Este proyecto se basa en la descripción y análisis de las diferentes estrategias aplicadas a los niños del grado en el área de matemáticas, enfocándonos en la resolución de pequeños problemas tanto de adición como de sustracción a través de la tienda matemática, en donde además de poder jugar e interactuar con los niños se puede trabajar la memoria y el gusto por las matemáticas desde pequeños.

El maestro debe tener en cuenta que no todos los niños aprenden de la misma manera y que unos tienen habilidades desarrolladas que otros a la hora de aprender un tema, es por esto que solo a través de la didáctica y la lúdica en la enseñanza de aprendizaje se puede lograr los objetivos propuestos por el maestro, haciendo de su clase algo motivacional para el niño.

5.2 Población y muestra.

La población con la cual se desarrolla el proyecto de investigación es con 86 niños del Jardín Infantil Burbujas de Alegría, con población de estrato 3, que cuenta con 41 niños del grado jardín con edades promedio de 4 años, se toma como muestra a 17 niños del grado Jardín b, para implementar el uso de la tienda matemática afianzando el desarrollo de operaciones de adición y sustracción, esto debido a que la investigadora es la docente de este grupo.

El tipo de muestra es no probabilística aleatoria esta se realizará con los 17 niños del grado jardín b, ya que están en la edad para realizar actividades de conteo, teniendo en cuenta las secuencias numéricas, a partir de esto se puede evidenciar la lúdica en la enseñanza de la adición y sustracción, a través de actividades planeadas como lo es la compra de productos según el precio establecido por la maestra y la relación de cantidades.

5.3 Instrumentos de investigación.

Para la implementación de las diferentes actividades que se realizaran con los estudiantes del grado jardín b se utilizara el uso de diario de campo, permitiendo la visualización de la actividad, la estrategia utilizada por la maestra y la evaluación objetiva de la actividad planteada. Esta se realizará en las horas de clase de matemáticas de acuerdo a la temática y al plan de estudios de la institución.


**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA.
REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO 1**

FECHA: 10 de febrero de 2020

GRUPO OBJETO DE OBSERVACIÓN: Jardín

TIEMPO: 8:00 a 9:45 am.

OBSERVADOR: Claudia Alejandra Mora Garzon.

<p>Notas Descriptivas: Se describe lo observado sin adjetivos ni adverbios de modo.</p>	<p>Pre- categorías: Aspectos o elementos que conforman el objeto de observación, son foco de interés.</p>
<p>Los niños del grado jardín b ingresan al aula denominada tienda matemática, lugar que mide 21 metros cuadrados, en este se encuentra material especializado como productos los cuales se compran en el supermercado, también se encuentra mobiliario para que los niños se puedan sentar, realizar sus compras con el carrito del mercado, caja registradora, estanterías y monedas didácticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Juego. • Pedagogía. • Dimensión cognitiva.
<p>Notas Interpretativas: Reflexión observador sobre lo observado notas descriptivas.</p>	<p>Notas Metodológicas: Observaciones sobre los propios registros.</p>
<p>Al ingresar los estudiantes muestran gran admiración por el material que es diverso y colorido y al instante desean ir a jugar con este, sin ningún control, sino simplemente cogerlo y jugar.</p>	<p>Figura 1 <i>EVIDENCIA NUMERO 1.</i></p> 


FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA.
REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO 2

FECHA: 10 de Marzo de 2020

GRUPO OBJETO DE OBSERVACIÓN: Jardín.

TIEMPO: 8:00 a 9:45 am.

OBSERVADOR: Claudia Alejandra Mora Garzon.

<p>Notas Descriptivas: Se describe lo observado sin adjetivos ni adverbios de modo.</p>	<p>Pre- categorías: Aspectos o elementos que conforman el objeto de observación, son foco de interés.</p>
<p>Los alumnos ingresan a la tienda matemática, se ubican en sus sillas correspondientes, la maestra muestra la temática correspondiente. Indica que hoy podrán realizar compras de acuerdo con un menú establecido, los estudiantes observan el menú y colocan el precio para cada producto, luego cada uno tiene la oportunidad de elegir el menú que desea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Pedagogía. • Dimensión cognitiva. • Didáctica.
<p>Notas Interpretativas: Reflexión observador sobre lo observado notas descriptivas.</p>	<p>Notas Metodológicas: Observaciones sobre los propios registros.</p>
<p>Los estudiantes siguen las indicaciones asimilan que no es jugar por jugar si no que tiene un sentido en la dimensión cognitiva y con satisfacción realizan la actividad.</p>	<p>Figura 2 EVIDENCIA NUMERO 2.</p> 


**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA.
REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO 3**

FECHA: 29 de Abril de 2020

GRUPO OBJETO DE OBSERVACIÓN: Jardín.

TIEMPO: 8:00 a 9:00 am.

OBSERVADOR: Claudia Alejandra Mora Garzon.

<p>Notas Descriptivas: Se describe lo observado sin adjetivos ni adverbios de modo.</p>	<p>Pre- categorías: Aspectos o elementos que conforman el objeto de observación, son foco de interés.</p>
<p>Los alumnos ingresan a la clase por medio de Skype, la maestra simula la tienda matemática y les explica la temática correspondiente que es la comida. Indica que hoy podrán realizar compras de acuerdo con un menú establecido, los estudiantes observan el menú y colocan el precio para cada producto, luego cada uno tiene la oportunidad de elegir el menú que desea, luego de elegir el menú, los niños compran y realiza el pago con las paletas de los números, realizando la operación respectiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Pedagogía. • Dimensión cognitiva. • Didáctica.
<p>Notas Interpretativas: Reflexión observador sobre lo observado notas descriptivas.</p>	<p>Notas Metodológicas: Observaciones sobre los propios registros.</p>
<p>Los estudiantes siguen las indicaciones asimilan que no es jugar por jugar si no que tiene un sentido en la dimensión cognitiva y con satisfacción realizan la actividad.</p>	<p>Figura 3 <i>EVIDENCIA NUMERO 3</i></p> 


FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA.
REGISTRO DE DIARIO DE CAMPO 4

FECHA: 27 de Mayo de 2020

GRUPO OBJETO DE OBSERVACIÓN: Jardín.

TIEMPO: 8:00 a 9:00 am.

OBSERVADOR: Claudia Alejandra Mora Garzon.

<p>Notas Descriptivas: Se describe lo observado sin adjetivos ni adverbios de modo.</p>	<p>Pre- categorías: Aspectos o elementos que conforman el objeto de observación, son foco de interés.</p>
<p>Los alumnos ingresan a la clase por medio de Skype, la maestra simula la tienda matemática, les explica la temática correspondiente la cual es un desayuno saludable.</p> <p>Indica que hoy podrán realizar compras de acuerdo con un menú establecido, los estudiantes observan el menú y colocan el precio para cada producto, luego cada uno tiene la oportunidad de elegir el menú que desea, cancelan el producto realizando la respectiva suma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Pedagogía. • Dimensión cognitiva. • Didáctica.
<p>Notas Interpretativas: Reflexión observador sobre lo observado notas descriptivas.</p>	<p>Notas Metodológicas: Observaciones sobre los propios registros.</p>
<p>Los estudiantes siguen las indicaciones asimilan que no es jugar por jugar si no que tiene un sentido en la dimensión cognitiva y con satisfacción realizan la actividad.</p>	<p>Figura 4 EVIDENCIA NUMERO 4</p>  <p>The image shows a hand-drawn menu board divided into three sections: 'Breakfast', 'Drinks', and 'Toppings'. Each section contains several items with their respective prices written next to them. In the 'Breakfast' section, there is a sandwich (5.7), a croissant (7.6), and a stack of pancakes (4.5). In the 'Drinks' section, there is a cup of coffee (8), a carton of milk (10), and a glass of juice (5). In the 'Toppings' section, there is a bowl of fruit (2), a bowl of cereal (2), and a bowl of yogurt (2).</p>

6. Estrategia de intervención disciplinar.

6.1 RUTA DE ESTRATEGIAS DE INTERVENCION DISCIPLINAR

Teniendo en cuenta que los niños del grado jardín deben implementar estrategias que favorezcan los procesos de adición y sustracción, es de vital importancia establecer la ruta que evidencia la estrategia de intervención disciplinar centrada en la tienda matemática que posibilita el aprendizaje significativo a través del juego de roles con productos didácticos.

El niño se hace participe directo comprando, vendiendo, contando el dinero, recibiendo facturas, llenando pedidos y realizando operaciones sencillas que implican adiciones y sustracciones.

Ilustración 1 The supermarket dramatic play.



1. Visita y reconocimiento del supermarket.



2. Establecimiento de normas de comportamiento.



3. Establecimiento de roles.



4. Observación de formatos para realizar los pedidos y compras.



5. Identificación de monedas para el pago.



6. Realizar las compras de acuerdo al menú que desean los niños.

Elaboración propia.

- En la primera etapa se realiza la visita y reconocimiento de la tienda matemática, los niños verifican los productos en el menú, el cual se encuentra pegado en el tablero a disposición de ellos.
- En la segunda etapa se establecen las normas de comportamiento, las cuales son:
 - ✓ Dejar en orden los productos tal cual como se encuentran.
 - ✓ Respetar el turno de compra de cada niño.
 - ✓ Cuidar las monedas didácticas.
 - ✓ Tratar con respeto a los compañeros y maestra.
- ✓ En la tercera etapa se establece el juego de roles, se elige un niño o niña que sea la cajera y uno de los niños o niña el comprador, cada diez minutos se cambia de roles con el fin de que todos los niños puedan realizar las compras.
- ✓ En la cuarta etapa se realiza la observación detenida del formato que se encuentra pegado en el cuaderno de cada niño, los niños le colocan el precio a cada producto y van pensando que menú es el que desean.
- ✓ En la quinta etapa los niños identifican las monedas didácticas de acuerdo a los números que se estén viendo. Un ejemplo son los números del 1 al 10, entonces cada producto tiene esos números.
- ✓ En la sexta etapa los niños inician el proceso de compras del menú que hayan elegido, deben realizar la operación para cancelar sus productos en caja, manejando el cálculo mental.

6.2 Plan de acción.

NOMBRE DEL PROYECTO: The supermarket dramatic play.

DOCENTE ENCARGADO: Claudia Alejandra Mora Garzón.

CONTENIDO: Se trabaja por medio de la dimensión cognitiva.

OBJETIVO: Incentivar a los niños por medio del juego en la tienda matemática a reconocer los números y realizar operaciones matemáticas.

EVALUACION: En las instancias verificadoras se establece un puntaje de 20 puntos, los cuales se dividen en 4 sesiones cada uno de 5 puntos.

Tabla 1

Plan de acción.

FECH A	ACTIVIDA D	DESCRIPCION	MATERIALES	EVALUACIÓN.
10 de febrero de 2020	Ice cream order	1. Los niños ingresan al salón de la tienda matemática, se les recuerdan las normas de comportamiento.	1. Helados de juguete.	Se evalúa al finalizar la clase por medio de puntos. (5 puntos).
		2. Se ubican en mesa redonda, identifican el menú, el cual se encuentra pegado en el tablero.	2. Monedas didácticas plásticas.	Por medio de un cuadro de honor se coloca un sticker a cada niño la cual es una estrella feliz.
		3. La maestra explica la metodología de la actividad y escoge al azar el rol de cajero y el primero en ir a comprar.	3. Menú pegado en el tablero y en los cuadernos de cada estudiante.	
		4. Los niños escogen el sabor que desean de helado, si en vasito o galleta.	4. Disfraz de chef, el cual se lo coloca quien va a ser el cajero.	
			5. Lápices y colores.	

		5. Cancelan en la caja su producto con monedas didácticas.		
		6. Registran en su cuaderno los productos, realizan la operación de suma y resta.		
10 de marzo de 2020	Desserts.	<p>1. Los niños ingresan al salón de la tienda matemática.</p> <p>2. Se ubican en cada puesto en mesa redonda.</p> <p>3. Los niños identifican el menú, el cual se encuentra pegado en el tablero.</p> <p>4. La maestra pregunta quien desea ser el cajero y elige quien va ir de primeras a realizar la compra.</p> <p>5. La maestra le da al cajero y al niño monedas para comprar el producto.</p> <p>6. El niño elige los productos que va comprar con el carrito del mercado y se acerca a la caja a realizar el pago de sus productos.</p> <p>7. El niño o niña se sienta en su puesto y coloca el precio de los productos que compro y realiza la operación de suma.</p>	<p>1. Postres de diferentes sabores de juguete.</p> <p>2. Monedas didácticas plásticas.</p> <p>3. Menú pegado en el tablero y en los cuadernos de cada estudiante.</p> <p>4. Disfraz de chef, el cual se lo coloca quien va a ser el cajero.</p> <p>5. Lápices y colores.</p>	<p>Se evalúa al finalizar la clase por medio de puntos. (5 puntos).</p> <p>Por medio de un cuadro de honor se coloca un sticker a cada niño la cual es una estrella feliz.</p>

		8. La maestra plantea pequeños problemas con los productos de la tienda en donde se practica suma y resta.		
29 de abril de 2020	The food.	1. Los niños eligen los productos del menú, diferenciando el precio quien es mayor y menor, por medio de la virtualidad. 2. Observan el menú y eligen los productos que desean comprar. 3. Los niños colorean los productos que desean. 4. Con las paletas de los números cancelan el producto, realizando la respectiva operación en la hoja del menú. 5. En el cuaderno los estudiantes resuelven problemas de acuerdo a los productos del menú.	1. Formato de menú. 2. Paletas de números. 3. Lápices y colores.	Se evalúa al finalizar la clase por medio de puntos. (5 puntos). Por medio de un cuadro de honor se coloca un sticker a cada niño la cual es una estrella feliz.
27 de mayo de 2020	Healthy breakfast.	1. Dialogar sobre un desayuno saludable. 2. Observar el menú y pensar que desean para desayunar. 3. El niño le coloca el precio a cada producto y colorea lo que desea.	1. Productos que tenga en casa como cereal, pan, jugo etc. 2. Menú dado por la maestra.	Se evalúa al finalizar la clase por medio de puntos. (5 puntos). Por medio de un cuadro de honor se coloca un

4. Resolver problema planteado por la maestra y realizar la operación correspondiente.	3. Paletas de números. 4. Colores y lápiz.	sticker a cada niño la cual es una estrella feliz.
--	---	--

Elaboración propia.

7. CONCLUSIONES

Al momento de realizar este proyecto de investigación se utilizaron diferentes estrategias lúdicas y didácticas, una de ellas es el uso de la tienda matemática con los niños del grado del jardín b, en donde además de jugar, pueden aplicar pensamiento lógico a través de la resolución de problemas sencillos de adición y sustracción por medio de monedas didácticas, las cuales son utilizadas como medio de pago en el momento de que los niños realizan la compra.

Durante este proceso se observó cómo nuestros niños aparte de querer jugar, entienden y comprenden la metodología utilizada en la clase de matemáticas, los estudiantes logran identificar los valores de los productos correctamente y solucionan de manera adecuada operaciones sencillas de adición y sustracción, permitiendo fortalecer el aprendizaje significativo.

Podemos concluir que este proyecto permite que los niños se expresen y decidan por sí mismos al momento de comprar los productos del menú dados por la maestra y escoger lo que ellos desean.

Este proyecto también permite que los niños resuelvan problemas sencillos a partir de los productos escogidos, desarrollando las habilidades cognitivas como lo es el proceso de adición y sustracción a través del juego.

Se recomienda aplicar los números que se han visto en clase, corregir de manera oportuna y adecuada la pronunciación de cada uno de los números, también dar el espacio para realizar las operaciones y reforzar con toda la clase.

Referencias

- Amú Lemus, D. P., Carabalí Arboleda, V., & Herrera de Alegría, C. (2013). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos elementales en el área de matemáticas de los niveles de educación básica de la Institución Educativa La Venezuela, sede San Bartolomé del Distrito de Buenaventura*. Buenaventura: Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado el 08 de septiembre de 2019, de <https://catalogocrai.ulibertadores.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=61511>
- Becerra Rodriguez , A. M., Porras Aguirre, L., & Muñoz López, L. J. (2016). *Diseño y aplicación de una estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer, por medio del juego de roles, la comprensión de la adición y sustracción en niños y niñas de transición del Liceo Infantil Arte y Ciencia*. Bogotá: Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado el 9 de Septiembre de 2019, de https://catalogocrai.ulibertadores.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=63297&query_desc=kw%2Cwrdl%3A%20tienda%20matematica
- Cabanes Flores, L., & Colunga Santos, S. (2017). La Matemática en el desarrollo cognitivo y metacognitivo del escolar primario. *EduSol*, 17(60). Recuperado el 14 de Septiembre de 2019, de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4757/475753184015/html/index.html>
- Farias, D., & Rojas Velásquez, F. (21 de Octubre de 2010). ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES QUE INICIAN ESTUDIOS SUPERIORES. *Paradigma*, 31(2), 53-64. Recuperado el 04 de julio de 2020, de <http://revistaparadigma.online/ojs/index.php/paradigma/>
- Fernández Oliveras, A., Molina Correa, V., & Oliveras, M. L. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13(2). Recuperado el 12 de septiembre de 2019, de <http://www.redalyc.org/jatsRepo/920/92044744010/html/index.html>
- Osorio Gómez, E. (2017). *La tienda escolar como estrategia de aprendizaje en la solución de situaciones problemas de estructura aditiva en la vida cotidiana de los niños de grado segundo de educación básica primaria*. Recuperado el 18 de Junio de 2020, de <http://funes.uniandes.edu.co/10646/>
- Peláez Ospina, L. A., Pérez Agudelo, R. M., & Taborda Cardona, A. P. (2016). *Actividades lúdicas como estrategia metodológicas para un aprendizaje significativo de las operaciones básicas matemáticas*. Medellín: Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado el 10 de septiembre de 2019, de https://catalogocrai.ulibertadores.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=63308&query_desc=ti%2Cwrdl%3A%20ludica%20matematica
- Universia. (14 de Mayo de 2019). *Universia*. Recuperado el 18 de Noviembre de 2019, de <https://noticias.universia.edu.pe/cultura/noticia/2015/10/06/1132026/6-autores-destacados-teorias-educacion-pedagogia.html>

Vergara, C. (4 de Mayo de 2017). *Piaget y las cuatro etapas del desarrollo cognitivo*. Recuperado el 9 de agosto de 2019, de <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>